

UI Elemente

TextureSync

Version	1.2.0
Datum	25.04.19
Autor	Jannik Seiler
Projektmitglieder	Hendrik Schutter, Lukas Fürderer, Robin Willmann, Jannik Seiler

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung.....	3
2 Genereller Aufbau.....	3
2.1 Erster Start.....	4
2.2 Hauptfenster.....	5
2.3 Dialog.....	6
2.4 Textur importieren.....	7
3 Changelog.....	8

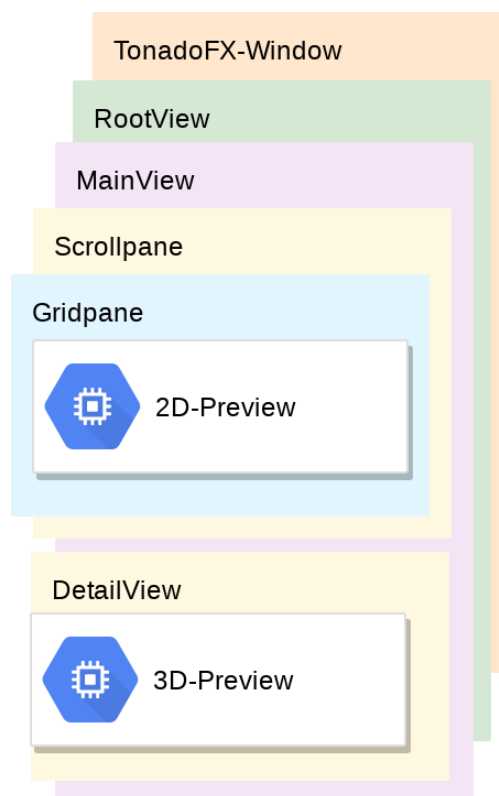
1 Einleitung

Das Ziel des Feindesign der UI-Elemente ist festzulegen welche Eingabe – und Ausgabelemente geeignet sind.

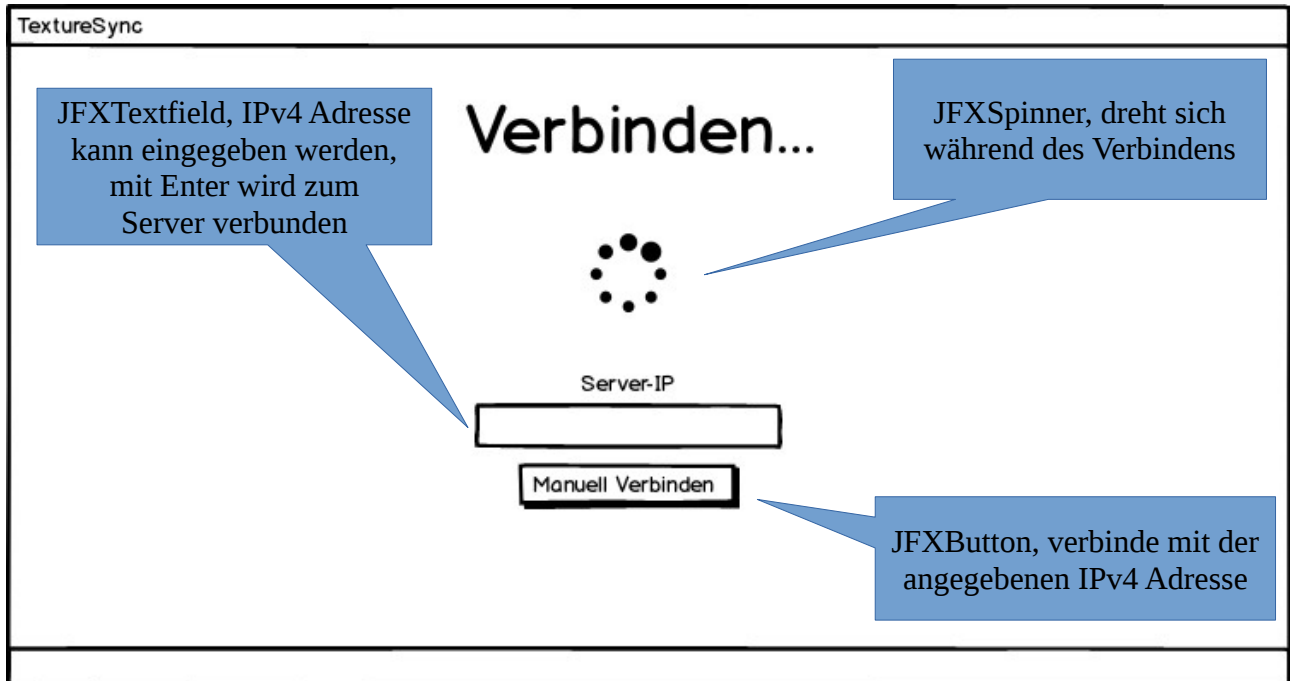
Die Architektur der UI wie auch die Navigation im Client werden dadurch definiert.

2 Genereller Aufbau

Die verschiedenen Views werden wiederum auf einer „RootView“ angebracht. Das Diagramm zeigt die Darstellung der MainView und deren Elemente.



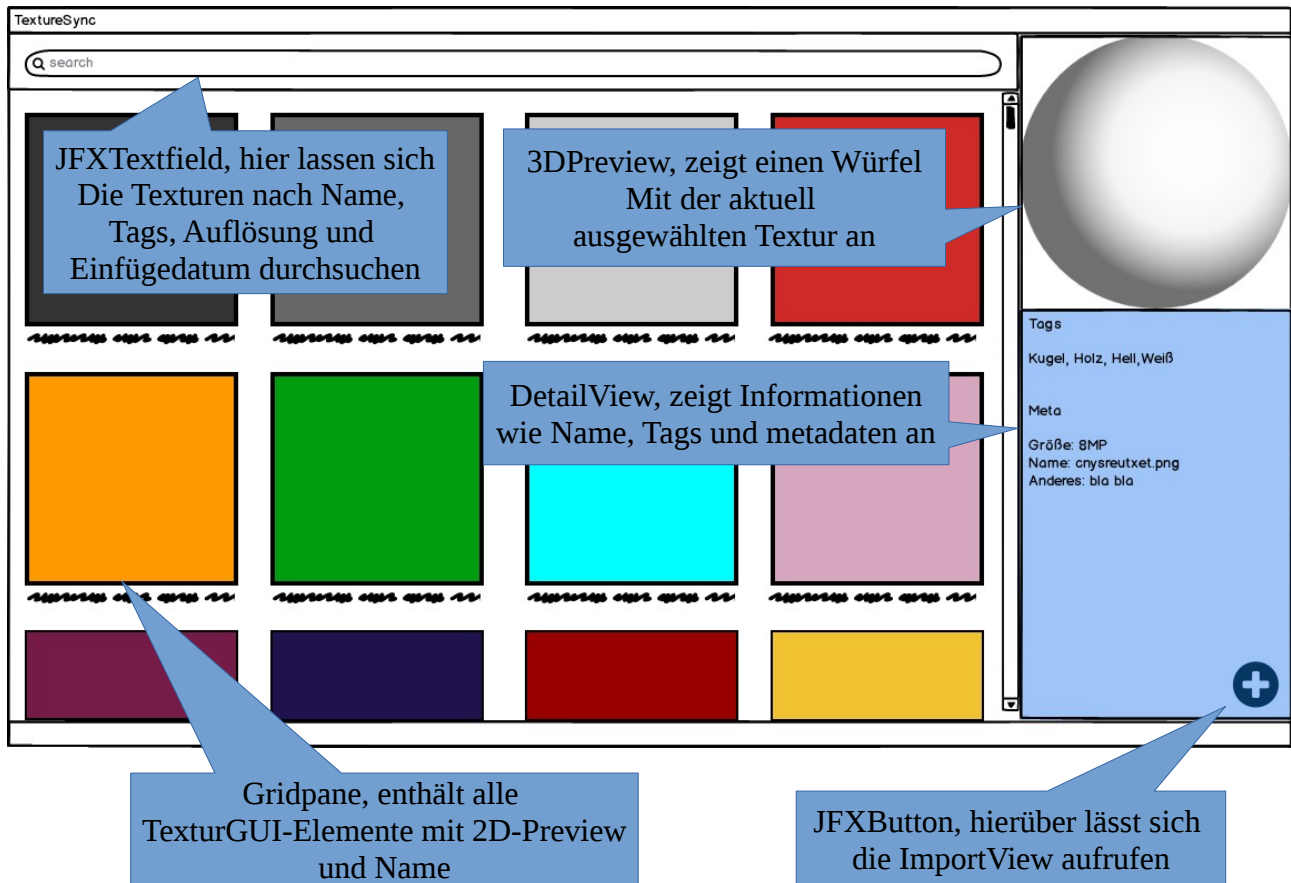
2.1 Erster Start



Die StartupView erscheint beim ersten Start des Clients, oder wenn keine Serveradresse gespeichert ist beziehungsweise kein Server im Netzwerk gefunden wurde.

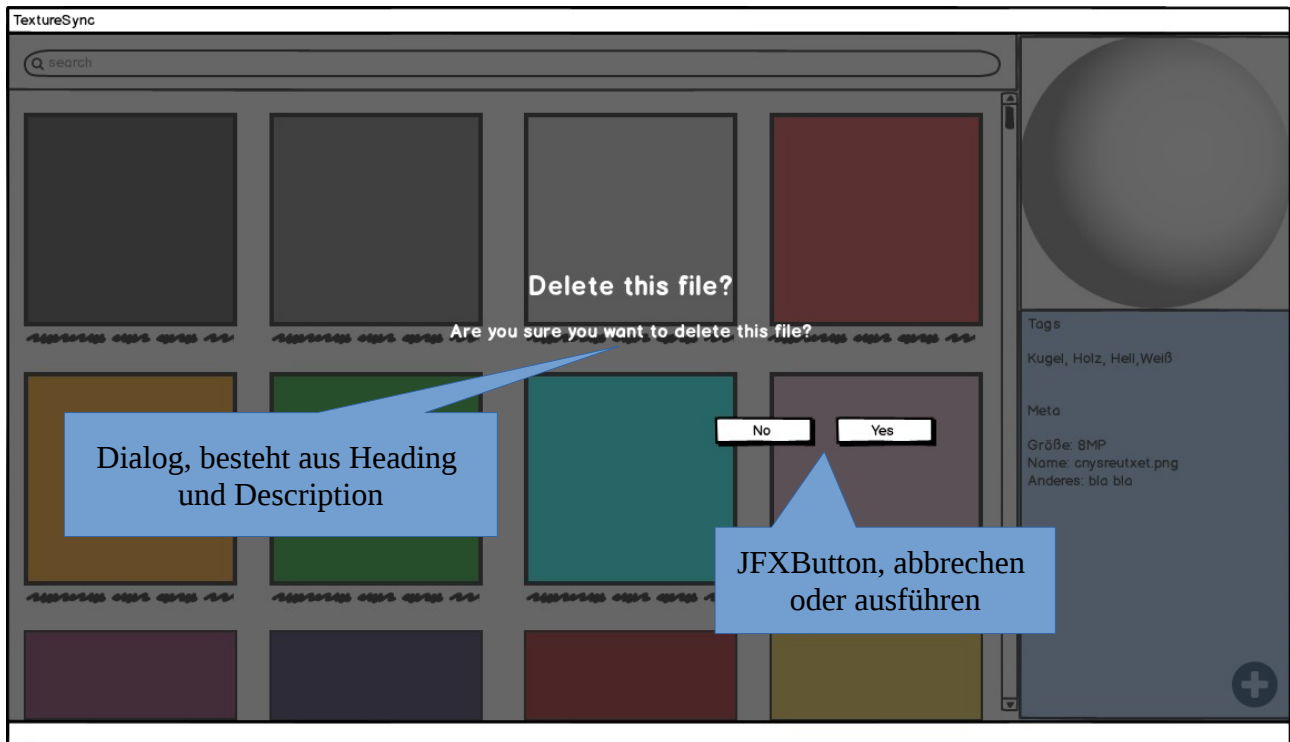
Der Nutzer kann die Adresse des lokalen Servers eingeben und mittels einem Button die Verbindung aufbauen. Während des Verbindungsprozesses wird ein Spinner eingeblendet und Infotext entsprechend angepasst.

2.2 Hauptfenster



Die MainView wird angezeigt sobald das Programm fertig initialisiert ist. Sie enthält eine Scrollpane mit einer Gridpane welche alle gefundenen Texturen anzeigt. Die DetailView besteht aus einer 3D-Preview und einer Anzeige von Name, Tags, Auflösung und dem Einfügedatum. Die Tags werden in einer ChipView dargestellt. Das editieren der Tags ist direkt in der ChipView möglich. Über ein Button lässt sich die komplette Textur löschen, hierfür wird der Lösch-Dialog aufgerufen. Ein Hinzufügen-Symbol wie ein „+“ startet den Vorgang für das Hinzufügen der Textur.

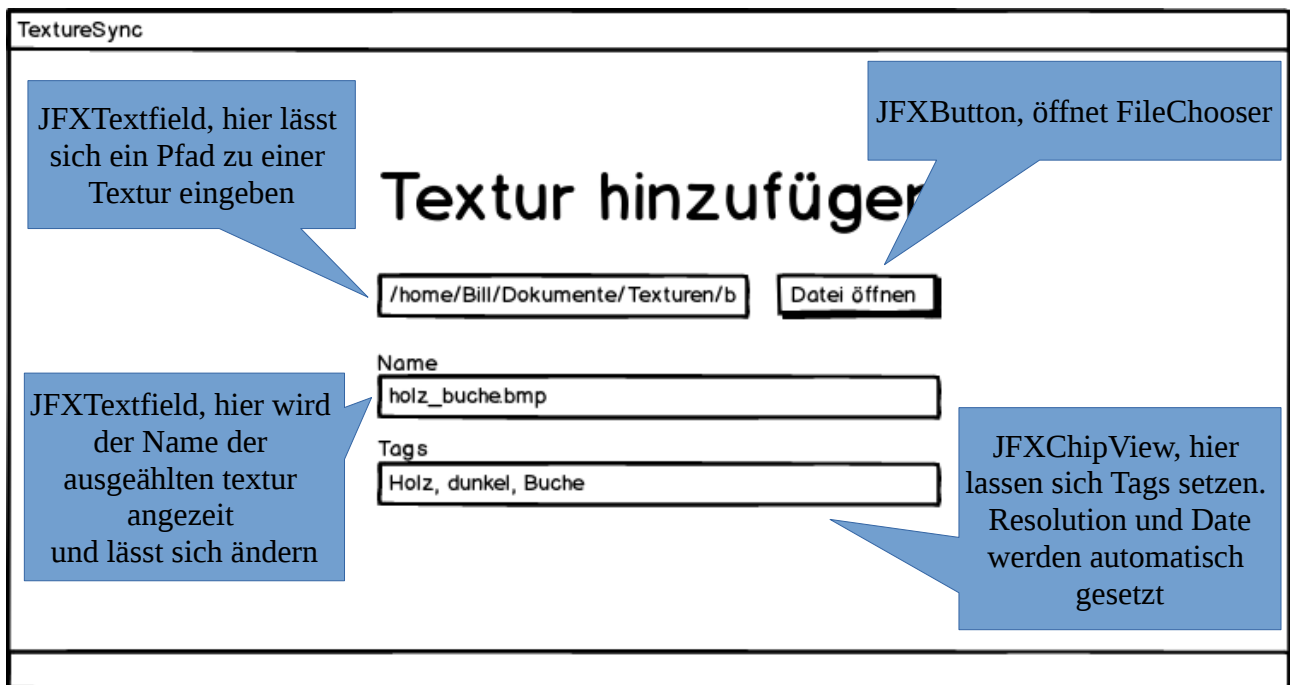
2.3 Dialog



Die DialogView zeigt eine Meldung bestehend aus Heading und Description an. Über einen Cancel-Button lässt sich der angezeigte Vorgang abbrechen, über einen Okay-Button bestätigen.

Der Dialog wird zum Beispiel für das Bestätigen des Löschens oder bei Fehlermeldungen eingesetzt.

2.4 Textur importieren



Die ImportView wird angezeigt wenn man eine neue Textur importiert. Sie besteht aus einem Textfield in welchem sich der Pfad zur Textur eingeben lässt, wird die Textur über den FileChooser ausgewählt, wird dieser Pfad im Textfield angezeigt. Über ein weiteres Textfield lässt sich ein beliebiger eindeutiger Name setzen, dieser ist am Anfang auf den Name der Textur gesetzt. Tags lassen sich über eine JFXChipView setzen.

3 Changelog

Version	Änderung
1.0.0	Dokument UI Elemente erstellt
1.1.0	Detailbeschreibung hinzugefügt
1.2.0	Einleitung und Diagramm hinzugefügt